

新世紀エヴァンゲリオン

新世紀

EVANGELION

シン・エヴァンゲリオン



推奨年齢  
全年齢

SEGA

取扱説明書は使用前に必ずお読みになり、いつでも見られるよう大切に保管してください。

取扱説明書

COMPACT  
disc

SEGA SATURN™



**注意**

# セガサターンCD 使用上のご注意

## 健康上のご注意

●ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。

●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

## ●キズや汚れをつけない●

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

## ●汚れを拭くときは●

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

## ●保管場所に注意する●

使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

■このディスクを無断で複製することおよび真贋業に使用することを禁じます。

■セガサターン本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。

## ●文字を書いたりしない●

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

セガサターンCDは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。



このたびはセガサターン専用ソフト  
「新世紀エヴァンゲリオン」をお買い上げいただき  
誠にありがとうございました。  
ゲームを始める前に、この取扱説明書を必ずお読みください。



## CONTENTS

PROLOGUE [プロローグ]	4
CONTROL [操作方法]	6
GAME START [ゲームの始め方]	8
HOW TO PLAY [ゲームの遊び方]	12
BATTLE MODE [戦闘モード]	13
MOVIE [リプレイモード]	20
CHARACTER [登場人物の紹介]	21
SCORE [楽譜]	25

このゲームはバックアップ対応です。ゲーム途中のデータは自動的にセーブされます。セーブするには空き容量が25必要となります。



# PROLOGUE [プロローグ]

時に、西暦2015年。

人類の前に出現した正体不明の巨大戦闘兵器群「使徒」。圧倒的な力で襲い来る彼らに既存の兵器は全く通用しない。

ただ特務機関ネルフの開発した汎用人型決戦兵器「エヴァンゲリオン」だけがそれに対抗できるのだった。

しかしこの兵器は選ばれた14才の少年少女以外操ることが出来ない。否応なく「エヴァンゲリオン初号機」の操縦者となった少年「碇シンジ」は、人類の存亡を賭けた戦いに巻き込まれていった。



## EVANGELION エヴァンゲリオン

特務機関ネルフが、対使徒用に開発した汎用人型決戦兵器。

関係者には“EVA（エヴァ）”の略称で呼ばれる。現在のところ「使徒」に対抗できる唯一の存在である。

操縦者と脳神経を同調させ、思考波によって制御される。通常は外部から有線で電力を供給して稼働しているが、非常時は内部電池使用により、短時間なら稼働することが可能。

現在のところ

「零号機」「初号機」  
「貳号機」の3体が  
完成している。

### 使徒

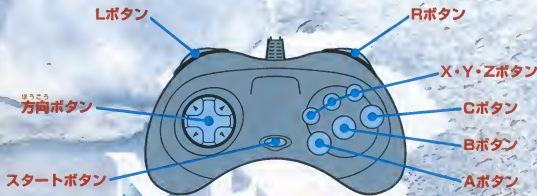
人類の存在を脅かす正体不明の生体兵器。その真の目的、行動の理由は一切不明。様々な形態のものが存在し、それぞれが特殊能力を持っている。周囲に「ATフィールド（絶対領域）」を纏うことができる。





# CONTROL [操作方法]

このゲームは1人用です。コントロール端子1にコントロールパッドを接続してください。



## 基本操作

方向ボタン	項目の選択
スタートボタン	ゲームのスタート
A・Cボタン	選択の決定
Bボタン	選択のキャンセル

## MOVIE (リプレイモード)

Xボタン	その章のムービーを早送りで再生
Yボタン	ムービーの停止
Zボタン	ムービーの再生／一時停止／再開
L・Rボタン	ひとつ前の章／次の章にうつる
スタートボタン	タイトル画面に戻る (停止中に)



# 戦闘モード

## ① スロット

A・B・Cボタン

スロットを止める

## ② 行動の選択

こどうのせんたく

攻撃ターン	距離の選択	Lボタン	近距離
		Rボタン	遠距離
	攻撃方法の選択	方向ボタン↙	直接武器
		方向ボタン↘	間接武器
		方向ボタン↗	必殺攻撃
		方向ボタン↘	格闘攻撃
防御ターン	移動	Aボタン	移動距離が長くなる
	選択の決定	Cボタン	
	距離の選択	Lボタン	近距離
		Rボタン	遠距離
	攻撃方向の選択	方向ボタン	(方向インジケータに対応)
	防御方法の選択	Aボタン	ATフィールド展開
		Bボタン	ATフィールド無展開
		Cボタン	

## ③ マップ移動

方向ボタン↖↗	マップの回転
方向ボタン↗↘	マップの拡大／縮小
L・Rボタン	進む方向を選択
A・Cボタン	進む方向を決定

★ 戦闘モードの操作の詳細は、BATTLE MODEを参照してください。(→P.13)



# GAME START

[ゲームの始め方]

タイトル画面でスタートボタンを押すと、モードセレクト画面になります。方向ボタン $\blacktriangle$  $\blacktriangledown$ で“START”が“OPTIONS”を選択し、スタートボタンまたはA・Cボタンで決定してください。各画面でメッセージが表示されたときは、A・Cボタンを押すと次に進みます。



## START

スタートメニューが表示されます。方向ボタン $\blacktriangle$  $\blacktriangledown$ で選択して、スタートボタンまたはA・Cボタンで決定してください。Bボタンを押すと、タイトル画面に戻ります。



**新規名前登録**... 名前を登録して、ゲームを始めます。登録した名前は、ゲーム中のファイル名として使用されます。※主人公の名前ではありません。

**プレイ記録**... 前回セーブされたところ（ゲームを途中終了した章の最初）から始めます。方向ボタン $\blacktriangle$  $\blacktriangledown$ で本体RAMがカートリッジRAMを（カートリッジRAMを使用しているとき）、方向ボタン $\blacktriangle$  $\blacktriangledown$ で名前を選択して、A・Cボタンで決定してください。※ゲームが終了している名前の場合、また最初から始まります。

**MOVIE**... ムービーを再生して、自分のプレイしたシナリオを通して見ることができ、ゲームをクリアして、そのシナリオをムービーファイルとして保存すると選べるようになります。(→P.20)

## ★バックアップRAMについて

セガサターン本体のRAMにはファイルを4カ所保存できますが、パワーメモリー（別売）を使うとさらに4カ所保存でき、合計で最大8つのファイルを保存することができます。バックアップRAMの選択は、方向ボタン $\blacktriangle$  $\blacktriangledown$ で行います。



▲カートリッジRAM使用



▲カートリッジRAM未使用



## ■ 名前の登録

初めに、方向ボタン $\blacktriangle$  $\blacktriangleright$ で本体RAMかカートリッジRAMを（カートリッジRAMを使用しているとき）、方向ボタン $\blacktriangle$  $\blacktriangleright$ で登録場所を選択し、A・Cボタンで決定してください。名前が登録済みのところを選ぶと、以前の名前は消えてしまいます。消して良い場合は、確認ウィンドウでYESを選んでください。

## ● キーボード画面

方向ボタンで文字を選択して、A・Cボタンで決定してください。Bボタンで1文字削除、L・Rボタンで、キーボードをひらがな／カタカナ／英字に切り替えることができます。また、キーボード上の文字を選んで、同様の操作ができます。



- bs ..... 1文字削除
- mode ..... ひらがな／カタカナ／英字の切り替え
- edit ..... 外字登録ウィンドウのオープン
- end ..... 名前の登録を終了

登録した外字

## 外字登録

### ウィンドウ

自分でデザインした文字（外字）を登録することができます。外字は、本体RAMに登録されたファイル、カートリッジRAMに登録されたファイルそれぞれで共通になります。各8つまで登録できます。

### 描画フィールド



描画中の外字

カラーパレット

方向ボタン	カーソルの移動
Aボタン	ドットを置く
Bボタン	ドットを消す
Cボタン	カーソル位置のドットのカラーを選ぶ
L・Rボタン	カラーパレットから色を選ぶ
X・Yボタン	登録場所を選ぶ（登録済みの外字がある場合はそれを描画フィールドに表示）
スタートボタン	外字登録ウィンドウを閉じる



## OPTIONS

モードセレクト画面で“OPTIONS”を選ぶと、オプションメニューが表示されます。方向ボタン $\blacktriangleleft\blacktriangleright$ で項目を選択し、A・Cボタンを押してください。Bボタンを押すと「EXIT」にカーソルが移動します。

### ●登録名前変更

登録済みの名前を変更します。方向ボタン $\blacktriangleleft\blacktriangleright$ で本体RAMかカートリッジRAMを（カートリッジRAMを使用しているとき）、方向ボタン $\blacktriangleleft\blacktriangleright$ で変更する名前を選択し、A・Cボタンで決定してください。変更後の名前の入力画面になります。（⇒P.9）

Bボタンを押すとオプションメニューに戻ります。

### ●登録名前削除

登録してある名前を削除します。「登録名前変更」と同様の操作で削除する名前を選択し、A・Cボタンで決定してください。さらに警告ウィンドウでYESを選ぶと名前が削除されます。

Bボタンを押すとオプションメニューに戻ります。

### ●登録場所移動（カートリッジRAMを使用しているとき）

登録してある名前を、本体RAMとカートリッジRAMの間で移動することができます（移動元にあった名前は消えます）。「登録名前変更」と同様の操作で移動する名前と移動先を選択し、A・Cボタンで決定してください。Bボタンを押すとオプションメニューに戻ります。

名前に外字が含まれている場合、警告ウィンドウが表示されます。YESを選ぶと、移動先のバックアップRAMに登録してある外字は消去されます。外字を移動しないで名前を移動することも可能ですが、外字が正しく表示されなくなります。





## ● 戦闘訓練

初めてゲームをするときは、この項目で戦闘モードの練習をしておくことをお勧めします。

戦闘モードの操作説明を見ることが、戦闘モードの練習（シミュレーション戦闘）を行うことができます。

シミュレーション戦闘の前に、操作マニュアルを見るか聞いてくるので、はい/いいえを選んでください。操作マニュアルは、順を追って戦闘モードにおける操作方法を表示します。Cボタンを押して説明を次に進めてください。

シミュレーション戦闘は、どちらかのライフが0になると終了します。

## ● サウンドテスト

ゲーム中のBGM/SE（効果音）を聴くことができます。方向ボタン⇨でBGMまたはSEを、方向ボタン⇦⇨で曲番号を選択して、A・Cボタンを押してください。Bボタンを押すと音楽が止まります。

「EXIT」を選ぶと、オプションメニューに戻ります。

## ● 達成度を見る

シナリオの分岐をどの程度見たかが確認できます。分岐を見ることに、人物がカラーで表示されていきます。方向ボタンで画面をスクロールして全体を確認でき、スタートボタンを押すとオプションメニューに戻ります。

※ シナリオの分岐は、リプレイモードで表示されるサブタイトル数以上存在します。達成度はバックアップデータ全体でカウントされます。

## ● EXIT

A・Cボタンを押すと、タイトル画面に戻ります。



カラーの人数  
／ 全体の人数



# HOW TO PLAY [ゲームの遊び方]

## ■ゲーム進行

シナリオモードと戦闘モードの2つに分かれています。通常はシナリオモード（ムービー）で進行し、「使徒」との戦闘が始まると戦闘モードになります。

シナリオモードの途中で、主人公・碇シンジのセリフ／行動が、選択肢として画面下に表示されます。方向ボタン◀▶で選択して、A・Cボタンで決定してください。



セリフ／行動の選択、戦闘結果によって、シナリオは幾通りにも分岐していきます。戦闘の勝敗条件は前後のシナリオによって変化し（ライフが0になった時とは限りません）、負けてもゲームオーバーにはならずシナリオが進んでいきます。

✱ 最初に行われる「式機戦」とのシミュレーション戦闘の結果によって、シナリオは大きく「放浪編」「学校編」「戦闘編」の3つに分かれます。その後、各シナリオを行き来しながら、ストーリーは進行していきます。

## ■コンティニューの方法

ゲームは、各章の初めで自動的にセーブされます。ゲームを途中で終了し、次にゲームを再開するときにスタートメニューで「プレイ記録」を選ぶと、前回セーブされた章から始めることができます。

## ■リプレイ

ゲームが終了すると、シナリオを再生するかどうか聞いてきます。「YES」を選ぶと、終了したゲームのムービーを初めから通して見ることができます。（→P.20）その後、今回のシナリオをムービーファイルとして保存するかを聞いてきます。保存をすると、リプレイモードでそのシナリオを何度でも鑑賞することができます。



# BATTLE MODE 【戦闘モード】

## ■戦闘モードの流れ

### 1. スロット

攻撃／防御のどちらのターンかを決めます。

### 2. ムービー確認／ボタン入力

攻撃／防御が決まると、「使徒」のムービーが流れます。「使徒」の攻撃／防御に対応した攻撃／防御方法を制限時間内に入力してください。入力する早さによって、攻撃／防御の種類が変わります。

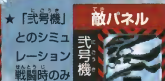
### 3. マップ移動

都市の中を移動します。移動によって、体力の回復等が行えます。

## 1 スロット

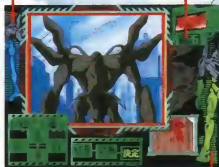
A・B・Cボタンのいずれかでリールを止めます（押さなくても自動的に止まります）。2枚以上の味方パネルが揃えば味方の攻撃ターンになり、2枚以上の敵パネルが揃えば防御ターンになります。

また、パネルの下の数字の合計が、基本攻撃値になります。



「使徒」のライフ

シンクロ率



「初号機」のライフ





## 2 ムービー確認／ボタン入力

「使徒」のムービーが流れます。制限時間を表すゲージが一周する前に、「使徒」の攻撃／防御に対応した「エヴァンゲリオン」の攻撃／防御方法を入力して、Cボタンを押してください。その後、結果のムービーが流れます。

※「式号機」とのシミュレーション戦闘時は、「使徒」の代わりに「式号機」のムービーが流れますが、基本的な見方は同じです。

制限時間

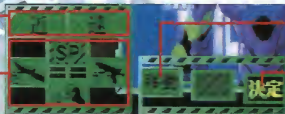


### ■ 攻撃ターン

「使徒」のムービーで、「使徒」との距離、防御形態を判断し、それに合った入力を行います。

L・Rボタン  
距離の選択

方向ボタン  
攻撃方法の選択



Aボタン  
移動に専念

Cボタン  
選択の決定

### 距離の選択

→「使徒」の見え方で判断する

#### 近距離



▲上半身

#### 遠距離



▲全体







## ■ 防御ターン

「使徒」のムービーで、「使徒」との距離、攻撃方向、攻撃種類を判断し、それに合った入力をします。

### L・Rボタン

距離の選択

### 方向ボタン

攻撃方向の選択

### A・Bボタン

防御方法の選択

### Cボタン

選択の決定



### 距離の選択

→「使徒」の見える方で判断する

#### 近距離



▲ 上半身

#### 遠距離



▲ 全体

### 攻撃方向の選択

→「使徒」の動きと方向インジケータで判断する



方向ボタン

「DANGER」の表示が光った方向の方向ボタンを押してください。また「使徒」の動きでも、攻撃方向を見分けることができます。



## 防御方法の選択

→「使徒」の動き  
で判断する

## 間接攻撃（ビーム等）



## 直接攻撃（格闘）



距離・攻撃方向・防御方法の選択が終わったら、制限時間内にCボタンを押してください。  
Cボタンを押す前ならば、何度でも選択のやり直しができます。

## 防御結果の表示

Cボタンを押すと、防御結果が表示され、ムービーが流れます。入力をした早さによって  
防御に違いが現れ、早いほどダメージを受けなくて済みます。制限時間内に入力しなかつ  
たり、間違えたりすると「失策」と表示され、防御失敗になります。



## ☆ ATフィールドとは

境界で空間の相転移が起きているため、周辺とは異なる性質を有する空間。そのため通常の推進物、波動等は遮断されてしまう。

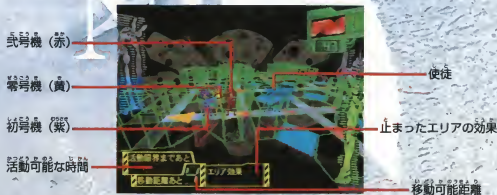


### 3 マップ移動

攻撃／防衛が終わると、都市の中を移動することができます。このとき、シンクロ率やライフが移動先のエリアによって影響を受けます。

#### ■マップ画面

最初に前後のどちらに進むか、また交差点ではどの方向に進むかを決めてください。進む方向を示す矢印が表示されたら、L・Rボタンで進む方向を決めて、A・Cボタンを押してください。方向ボタン $\blacktriangle$ でマップを回転、方向ボタン $\blacktriangle$ でマップを拡大／縮小することができます。



（プラスエリア（水色）…シンクロ率が上がる または ライフが増える  
マイナスエリア（赤）…シンクロ率が下がる または ライフが減る



## シンクロ率

「エヴァンゲリオン」と操縦者の同調の度合いを表します。これが高いと「エヴァンゲリオン」をより安全かつ強力に操作することができます。

シンクロ率が高いほど「エヴァンゲリオン」の攻撃力／防御力が上がりますが、低すぎると「暴走」してしまい、操縦者のコントロールをはずれて勝手に動いてしまいます。

## イベント

戦闘中に以下のイベントが起きることがあります。

### ●電源コード切断

電力で動いている「エヴァンゲリオン」のコードが切断されてしまいます。コードが切断されると、マップ画面に「エヴァンゲリオン」が活動可能な時間が表示されます。これが0になる前にマップ画面の電源コンセントの位置まで移動してください。移動できないと、「エヴァンゲリオン」は停止してしまいます。

### ●武器交換

司令室から武器の交換の準備ができたという連絡が入り、マップ画面に武装ビルが表示されます。武装ビルまで移動すると、武器の交換が行われます。

### ●暴走

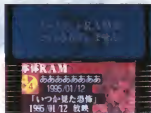
シンクロ率が低く、ある条件が揃うとなります。「エヴァンゲリオン」の操作がうまくいかなくなります。



# MOVIE [リプレイモード]

プレイが終了すると、そのシナリオで見たムービーをアニメーションのように最初から通して見ることができます。

スタートメニューで「プレイ記録」を選んだときは、続けて名前を選びます。方向ボタン $\blacktriangle$  $\blacktriangledown$ で本体RAMかカートリッジRAMを(カートリッジRAMを使用しているとき)、方向ボタン $\blacktriangle$  $\blacktriangleright$ で名前を選択して、A・Cボタンで決定してください。



## ■ムービー再生画面

Zボタンでムービーを再生し、再生中はZボタンでムービーの一時停止・解除、L・Rボタンで前後に章をスキップ、Xボタンでその章を早送りして見ることができます。

また、Yボタンを押すとムービーが停止し、停止中にスタートボタンを押すとタイトル画面に戻ります。

また、画面上のボタンを選択することでも、同様の操作をすることができます。方向ボタン $\blacktriangle$  $\blacktriangleright$ で選択して、A・Cボタンを押してください。



- $\blacktriangleright\parallel$  .....ムービーを再生／一時停止します。
- $\blacksquare$  .....ムービーを停止します。
- $\blacktriangleright\blacktriangleright$  .....ムービーを次の章へ進めます。
- $\parallel\blacktriangleleft$  .....ムービーを前の章に戻します。
- $\blacktriangleright\blacktriangleright$  .....その章のムービーを早送りで見ます。

※ ムービーの再生における戦闘のムービーは、実際のプレイとは異なったものになります。



# CHARACTER

とうじょうじんぶつ しょうがい  
【登場人物の紹介】

碇 シンジ

14歳

声優：緒方恵美



「エヴァンゲリオン初号機」

のパイロット。中学2年生。

母親は他界し、父親とは離れて暮らしていた。その父親からの突然の知らせにより第3新東京市を訪れた日、

「使徒」も都市に襲来し、「エヴァンゲリオン」の操縦者として戦いに巻き込まれていく。

内向的でおとなしい、

優等生タイプ。





## 葛城 ミサト 29歳

声優：三石 琴乃

特務機関ネルフ本部の戦術作戦部に所属し、「使徒」との戦闘における指揮官。階級は一尉。

シンジの直属の上司になるが、どちらかといえば保護者的なお姉さんといった感じ。

陽気で楽天的な性格だが、芯はしっかりしている。シンジとは気が合い、いろいろとあって現在は一緒に住んでいる。



## 赤木 リツコ 30歳

声優：山口 由里子

特務機関ネルフ本部の技術開発部に所属し、エヴァンゲリオン開発の責任者。

ミサトとは対照的に、クールかつ理知的で年相応にしっかりした女性。ミサトとは学生時代からの付き合いで、ケンカ友達でもある。

白衣とミニスカートが仕事着。





惣流・アスカ・ラングレー 14歳

声優：宮村 優子

「エヴァンゲリオン式量機」のパイロット。  
「エヴァンゲリオン」の開発当初から  
専属操縦者として特殊教育・訓練されており、  
パイロットとしての自覚とプライドは十分。  
日本とドイツ系アメリカ人のクォーター。  
勝ち気で男嫌い。シンジにつっかかることも  
多い。思ったことはずぐに行動に移すタイプ。



綾波 レイ 14歳

声優：林原 めぐみ

「エヴァンゲリオン零号機」のパイロット。  
アスカと同様に、開発当初から特殊教育・  
訓練を受けていた。起動実験中に事故に遭  
い、重傷を負う。  
無表情・無口で自分の感情をほとんど表に  
出さない。ただ与えられた任務を黙々と  
遂行するのみである。





# 洞木 ヒカリ 14歳

声優：岩男 潤子

シンジのクラスの学級委員長。真面目で、何事  
もできばきとこなすが、男子生徒には少々煙た  
がれ気味！？男子生徒は「イインチョー」と呼  
んでいる。



# 鈴原 トウジ 14歳

声優：関 智一

シンジのクラスメート。感情がストレートに出てし  
まう熱血漢。大阪弁でしゃべり、一見おっかなそう  
だが…。



# 相田 ケンスケ 14歳

声優：岩永 哲哉

シンジのクラスメート。気さくで人あたりが良い。  
明るいおたく少年？で、ミリタリー&ビデオマニア。  
いつもビデオカメラを所持している。





# SCORE [楽譜]

## 奇跡の戦士エヴァンゲリオン

作詞・作曲 相田ケンスケ うた 地球防衛バンド



沈む夕日の中に  
現れた イリュージョン  
戦うために つくられた都市

ひとつになった 命  
染まってゆく ヴァイオレット  
与える勇氣 希望にかえて

“リフト・オフ” もう後には  
引けない運命  
“ブログナイフ” 握りしめ  
倒せ使徒を 守れ夢を 未来を…

愛の力で進め  
奇跡の戦士その名は  
エヴァン エヴァン エヴァンゲリオン

遠い夜明けの空に  
誓い合った heart and soul  
戦うための 強い決意を

ひとつになった心  
あふれ出す エネルギー  
みなぎる力 平和のために

初号機発進  
ネルフの指令  
“バレットガン” 握りしめ  
倒せ使徒を 破れATフィールド その手で

愛の力で進め  
奇跡の戦士その名は  
エヴァン エヴァン エヴァンゲリオン



# 奇跡の戦士 エヴァンゲリオン



※ ゲーム中の他、マルチプレイヤー画面でも聴くことができます。

♩ = 133

1. しすむゆうひ のながに あらわれたイリュージョン  
2. とおいよあけ のそらに ちがひあったハートランドソウル

た た か う たーめ にー つぐら れ たーま ち  
た た け う たーめ のー の よい け つー い 産

ひ と つ に な っ た い の ー ち そ ま っ て ゆ く づ い ち れ ー ト  
ひ と つ に な っ た こ こ ー ち む れ だ す エ ネ ル ー

あ た え る ゆ う せー き ぼ う に か え て  
み な ぞ る ち か らー へ い わ の た め に

リフト オ フ も あ と に はー ひ け な い だ た め  
し ょ こ う せ は っ し んー ネ ル フ の し れ げ

3

ブ ロ グ ナ イ プ に ぞ り も ー た あ せ て き を ま ぐ れ ゆ め を  
バ ッ ト ガ ン に ぞ り し めー た あ せ て き を や れ AT フィールド

み ら い を ー 12 あ い のー ち な ら だ す の  
そ の て で

12

1. Inter. 2.



しんさく あんない たの じょうほう し  
新作ゲームソフトの案内や楽しい情報を、ジャンジャンお知らせします。

でんり  
電話で

セガ ジョイジョイテレフォン

ファックス  
FAXで

セガ ファックスクラブ

でん	せう	011-842-8181
札	幌	
ばん	が	022-285-8181
仙	台	
とう	きやう	03-3743-8181
東	京	
な	ぎや	052-704-8181
名	古	
ぐ	屋	
おお	さか	06-333-8181
大	阪	
ひろ	しま	082-292-8181
広	島	
ふく	おか	092-521-8181
福	岡	



とう	きやう	03-5950-7790
東	京	
おお	さか	06-948-0606
大	阪	

- 1 ファックスの受話器を使ってコール。
- 2 音声ガイダンスにしたがってボタンを押せば、ほしい情報がファックスで送信されます。

\* プッシュ回線またはトーン切り替えのある  
ダイヤル回線をお使いください。

ばんごうをよく確かめて、正しくかけてください。

株式  
会社  
本 社

セガ・エンタープライゼス

〒144 東京都大田区羽田1-2-12

禁無断転載

お問い合わせ先

お客様相談センター フリーダイヤル ☎ 0120-012235  
受付時間 月～金 10:00～17:00 (除く祝日)

★セガサターンCD は修理できません。何か支障がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。

ゲーム中のフォントは、FONTWORKS International Limited のものを使用しています。  
FONTWORKS のフォントの名称、社名、及びロゴは、FONTWORKS International Limited の  
商標または登録商標です。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351;  
Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999;  
France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396





©GAINAX / Project Eva. ・ テレビ東京 ・ NAS

©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996

 日本音楽著作権協会（ビデオ）第953075号

GS-9051 672-2958

株式  
会社

**セガ**・エンタープライゼス